

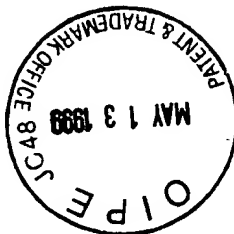
IN THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

In re the Patent Application of

MURASAKI et al.

Serial No.: 08/828,417

Date Filed: March 28, 1997



Examiner: J. Hotaling

Art Unit: 3713

Docket No.: P-9702 MG

For: Speech Generating Device and Method in Game Device ...

Assistant Commissioner of Patents
Washington, D.C. 20231

RECEIVED

MAY 14 1999

TECHNOLOGY CENTER 3700

SUBMISSION OF PRIORITY DOCUMENT

SIR:

Applicants, through their attorneys of record, are herewith submitting a certified copy of the priority document in the above patent application, Japanese Patent Application No. 9-017136(1997) filed January 30, 1997.

REMARKS:

Applicants, through their attorneys of record, filed this patent application on March 28, 1997, claiming priority under 35 U.S.C. 119 from Japanese Patent Application No. 9-017136(1997) filed January 30, 1997. The certified copy of this patent application was not submitted with the original filing materials. Applicants are now submitting the certified copy herewith, and respectfully request that this

Patent Application of MURASAKI et al.
Serial No.: 08/0828,417
Art Unit: 3713

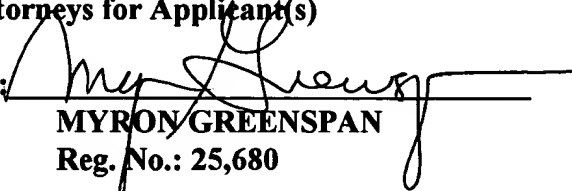
priority document be used to substantiate the claim to priority that has been made in this patent application and that it be made of record in any patent to issue on this patent application.

Dated: May 10, 1999

Respectfully submitted,

**LACKENBACH SIEGEL MARZULLO
ARONSON & GREENSPAN, P.C.**
Lackebach Siegel Building
One Chase Road
Scarsdale, NY 10583
(914) 723-4300

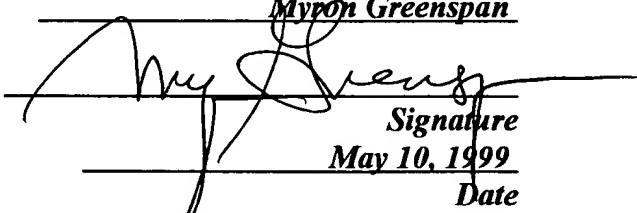
**LACKENBACH SIEGEL MARZULLO
ARONSON & GREENSPAN, P.C.**
Attorneys for Applicant(s)

By: 
MYRON GREENSPAN
Reg. No.: 25,680

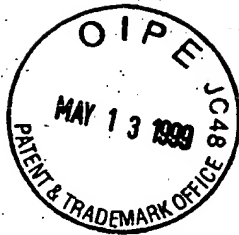
MG/as

MAILING CERTIFICATE

I hereby certify that this correspondence is being deposited with the United States Postal Services as first-class mail in an envelope addressed to: Commissioner of Patents and Trademarks, Washington, D.C. 20231, on the date indicated below:


Myron Greenspan
Signature
May 10, 1999
Date

Applicant hereby petitions that any and all extensions of time of the term necessary to render this response timely be granted. Costs for such extension(s) and/or any other fee due with this paper that are not fully covered by an enclosed check may be charged to Deposit Account #10-0100.



日本国特許庁

PATENT OFFICE
JAPANESE GOVERNMENT

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office.

出願年月日

Date of Application:

1997年 1月30日

出願番号

Application Number:

平成 9年特許願第017136号

出願人

Applicant (s):

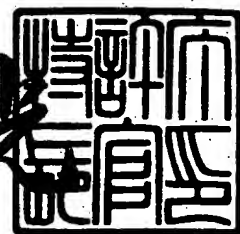
株式会社セガ・エンタープライゼス

CERTIFIED COPY OF
PRIORITY DOCUMENT

1997年 3月14日

特許庁長官
Commissioner,
Patent Office

荒井寿光



出証番号 出証特平09-3013944

【書類名】 特許願

【整理番号】 S007M3P015

【提出日】 平成 9年 1月30日

【あて先】 特許庁長官 殿

【発明の名称】 ゲーム機における音声発生装置及び方法並びに媒体

【請求項の数】 9

【発明者】

【住所又は居所】 東京都大田区羽田1丁目2番12号
株式会社 セガ・エンタープライゼス内

【氏名】 村崎 弘史

【発明者】

【住所又は居所】 東京都大田区羽田1丁目2番12号
株式会社 セガ・エンタープライゼス内

【氏名】 上永吉 岳宏

【特許出願人】

【識別番号】 000132471

【氏名又は名称】 株式会社 セガ・エンタープライゼス

【代表者】 入交 昭一郎

【代理人】

【識別番号】 100079108

【弁理士】

【氏名又は名称】 稲葉 良幸

【選任した代理人】

【識別番号】 100080953

【弁理士】

【氏名又は名称】 田中 克郎

【選任した代理人】

【識別番号】 100093861

【弁理士】

【氏名又は名称】 大賀 眞司

【手数料の表示】

【予納台帳番号】 011903

【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

【物件名】 明細書 1

【物件名】 図面 1

【物件名】 要約書 1

【包括委任状番号】 9400517

【プルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 ゲーム機における音声発生装置及び方法並びに媒体

【特許請求の範囲】

【請求項1】 予め定められた複数の状況にそれぞれ対応する複数の台詞を記憶する台詞データベースと、ゲームの進行状況を監視して予め定められた状況のときに前記台詞データベースから対応する台詞を選択し出力する処理部と、前記処理部から台詞データを受けて音声信号に変換するとともに音声を出力する音声出力装置とを備えるゲーム機における音声発生装置であって、

さらに、前記台詞データベースに対応して、異なる内容の置換用台詞データベースを備え、前記処理部は、予め定められた場合に、前記台詞データベースの代わりに前記置換用台詞データベースから状況に対応する台詞を選択し出力することを特徴とするゲーム機における音声発生装置。

【請求項2】 前記処理部は、プレーヤーの選択により前記置換用台詞データベースから台詞を選択することを特徴とする請求項1記載のゲーム機における音声発生装置。

【請求項3】 前記処理部は、前記選択された台詞データがデータベースの置換指示を含むときに、前記置換用台詞データベースから台詞を選択することを特徴とする請求項1記載のゲーム機における音声発生装置。

【請求項4】 前記台詞データベースの言語と前記置換用台詞データベースの言語とが異なることを特徴とする請求項1記載のゲーム機における音声発生装置。

【請求項5】 前記台詞データベースと前記置換用台詞データベースの大きさが同じであることを特徴とする請求項1記載のゲーム機における音声発生装置。

【請求項6】 コンピュータを、請求項1乃至請求項5いずれかに記載の処理部及び音声出力装置として機能させるためのプログラムを記録した媒体。

【請求項7】 予め定められた複数の状況にそれぞれ対応する複数の台詞を記憶する台詞データベースから、ゲームの進行状況を監視して予め定められた状況のときに対応する台詞を選択し出力する台詞データ選択ステップと、

前記出力された台詞データを受けて音声信号に変換する音声出力ステップと、
 予め定められた場合に、前記台詞データベースの代わりに、前記台詞データベースと異なる内容の置換用台詞データベースから状況に対応する台詞を選択し出力する置換用台詞データ選択ステップとを備えるゲーム機における音声発生方法

【請求項8】 前記置換用台詞データ選択ステップは、プレーヤーの選択により前記置換用台詞データベースから台詞を選択することを特徴とする請求項7記載のゲーム機における音声発生方法。

【請求項9】 前記置換用台詞データ選択ステップは、前記選択された台詞データベースの台詞データが置換指示を含むときに、前記置換用台詞データベースから台詞を選択することを特徴とする請求項7記載のゲーム機における音声発生方法。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

この発明は、ゲーム機、詳しくは野球、サッカー等の球技を模したビデオゲーム等において、対戦の状況を実況する音声発生装置及び方法並びに当該処理をコンピュータにさせるためのプログラムが記録された媒体に関するものである。

【0002】

【従来の技術】

コンピュータ技術の進歩に伴い、コンピュータグラフィックス技術を用いたビデオゲーム機が広く利用されるようになってきた。中でも、野球、サッカー等の球技を模したビデオゲーム機に対する人気は根強いものがあり、この種のビデオゲーム機が数多く案出されている。この種のゲームにおいて、プレーの最中に、効果音として、本物の試合における実況を模した音声が発生することが行われることがある。例えば、特許第2552425号公報（特願平5-313705号）には、予めゲームの進行状況及び操作内容に対応させた実況用語データを記憶し、ゲームの進行状況及び操作内容に応じて実況用語データを指定し、これを可聴速度で音声に変換することにより実況中継を行うゲーム機が開示されている。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】

従来の技術は、ゲームの進行状況及び操作内容のある条件に対応する音声を出力する方式であったため、条件と出力される音声は1対1の関係を持っていた。そのため、同じ条件下では毎回同じ台詞が出力されるので、マンネリ化は避けられず、プレーヤーを飽きさせる可能性があった。さらに、ゲーム中の状況説明を音声による実況で行っているゲームにおいて、実況者が同じままであると、やはりマンネリ化は避けられなかった。

【0004】

この発明はこのような問題点を解決するためになされたもので、音声の発生内容に変化を持たせ、ゲームのマンネリ化を防ぎ、プレーヤーを飽きさせないゲーム機における音声発生装置及び方法並びに当該処理をコンピュータにさせるためのプログラムが記録された媒体を提供することを目的とする。

【0005】

【課題を解決するための手段】

この発明は、予め定められた複数の条件に対応してそれぞれ設けられ、それぞれ複数の台詞データを格納する複数の台詞データベースと、ゲームの進行状況を監視して予め定められた条件のときに前記複数の台詞データベースのうちの対応するものを選択するとともに、選択された台詞データベースに含まれる複数の台詞データのいずれかを予め定められた手順で選択し、選択された台詞データを出力する処理部と、前記処理部から台詞データを受けて音声信号に変換するとともに音声を出力する音声出力装置とを備えるゲーム機における音声発生装置であって、さらに、前記複数の台詞データベースに対応して、異なる内容の置換用台詞データベースを備え、前記処理部は、予め定められた場合に、前記台詞データベースを前記置換用台詞データベースで置き換えた後に処理を行うものである。

【0006】

台詞データベースは、例えば、必要に応じてCD-ROMから読み込まれ、メインメモリ上に展開される。置換用台詞データベースも同様に読み込まれる。あるいは、ROM、ハードディスク等のメモリであってもよい。

【0007】

この発明は、前記処理部が、プレーヤーの選択により置き換えを行うものである。

【0008】

この発明は、前記処理部が、前記選択された台詞データが置き換えの指示を含むときに、置き換えを行うものである。

【0009】

この発明は、前記台詞データベースの言語と前記置換用台詞データベースの言語とが異なるものである。

【0010】

この発明は、前記台詞データベースと前記置換用台詞データベースの大きさが同じであるものである。

【0011】

この発明は、コンピュータを、上記処理部及び音声出力装置として機能させるためのプログラムを記録した媒体である。

【0012】

媒体には、例えば、フロッピーディスク、ハードディスク、磁気テープ、光磁気ディスク、CD-ROM、DVD、ROMカートリッジ、バッテリーバックアップ付きのRAMメモリカートリッジ、フラッシュメモリカートリッジ、不揮発性RAMカートリッジ等を含む。

【0013】

また、電話回線等の有線通信媒体、マイクロ波回線等の無線通信媒体等の通信媒体を含む。インターネットもここでいう通信媒体に含まれる。

【0014】

媒体とは、何等かの物理的手段により情報（主にデジタルデータ、プログラム）が記録されているものであって、コンピュータ、専用プロセッサ等の処理装置に所定の機能を行わせることができるものである。要するに、何等かの手段でもってコンピュータにプログラムをダウンロードし、所定の機能を実行させるものであればよい。

【0015】

この発明は、ゲームの進行状況を監視して条件判定を行い、それぞれ複数の台詞データを格納する複数の台詞データベースのうちの当該条件に対応するものを選択するデータベース選択ステップと、予め定められた場合に、前記選択された台詞データベースを、前記複数の台詞データベースに対応して設けられた、異なる内容の置換用台詞データベースで置き換えるデータベース置換ステップと、台詞データベースに含まれる複数の台詞データのいずれかを予め定められた手順で選択する台詞データ選択ステップと、選択された台詞データを出力する出力ステップと、前記出力された台詞データを受けて音声信号に変換する音声出力ステップとを備えるものである。

【0016】

この発明は、前記データベース置換ステップが、プレーヤーの選択により置き換えを行うものである。

【0017】

この発明は、前記データベース置換ステップが、前記選択された台詞データベースの台詞データが置き換えの指示を含むときに、置き換えを行うものである。

【0018】

【発明の実施の形態】

発明の実施の形態1.

〔装置の構成〕

図1は本発明の第1実施例に係る画像処理装置を用いたビデオゲーム機の外観図である。この図において、ビデオゲーム機本体1は略箱型をなし、その内部にはゲーム処理用の基板等が設けられている。また、ビデオゲーム機本体1の前面には、2つのコネクタ2aが設けられており、これらのコネクタ2aにはゲーム操作用のPAD2bがケーブル2cを介して接続されている。2人の遊戯者が野球ゲーム等を楽しむ場合には、2つのPAD2bが使用される。

【0019】

ビデオゲーム機本体1の上部には、ROMカートリッジ接続用のカートリッジI/F1a、CD-ROM読み取り用のCD-ROMドライブ1bが設けられて

いる。ビデオゲーム機本体1の背面には、図示されていないが、ビデオ出力端子およびオーディオ出力端子が設けられている。このビデオ出力端子はケーブル4aを介してTV受像機5のビデオ入力端子に接続されるとともに、オーディオ出力端子はケーブル4bを介してTV受像機5のオーディオ入力端子に接続されている。このようなビデオゲーム機において、ユーザがPAD2bを操作することにより、TV受像機5に映し出された画面を見ながらゲームを行うことができる。

【0020】

図2は本実施例に係るTVゲーム機の概要を表すブロック図である。この画像処理装置は、装置全体の制御を行うCPUブロック10、ゲーム画面の表示制御を行うビデオブロック11、効果音等を生成するサウンドブロック12、CD-ROMの読み出しを行うサブシステム13等により構成されている。

【0021】

CPUブロック10は、SCU (System Control Unit) 100、メインCPU101、RAM102、ROM103、カートリッジI/F1a、サブCPU104、CPUバス103等により構成されている。メインCPU101は、装置全体の制御を行うものである。このメインCPU101は、内部にDSP (Digital Signal Processor) と同様の演算機能を備え、アプリケーションソフトを高速に実行可能である。RAM102は、メインCPU101のワークエリアとして使用されるものである。ROM103には、初期化処理用のイニシャルプログラム等が書き込まれている。SCU100は、バス105、106、107を制御することにより、メインCPU101、VDP120、130、DSP140、CPU141等の間におけるデータ入出力を円滑に行うものである。また、SCU100は、内部にDMAコントローラを備え、ゲーム中のスプライトデータをビデオブロック11内のVRAMに転送することができる。これにより、ゲーム等のアプリケーションソフトを高速に実行することが可能である。カートリッジI/F1aは、ROMカートリッジの形態で供給されるアプリケーションソフトを入力するためのものである。

【0022】

サブCPU104は、SMPC (System Manager & Peripheral Control) と呼ばれるもので、メインCPU101からの要求に応じて、PAD2bからペリフェラルデータをコネクタ2aを介して収集する機能等を備えている。メインCPU101はサブCPU104から受け取ったペリフェラルデータに基づき、例えばゲーム画面中の野手を移動させる等の処理を行うものである。コネクタ2aには、PAD、ジョイスティック、キーボード等のうちの任意のペリフェラルが接続可能である。サブCPU104は、コネクタ2a（本体側端子）に接続されたペリフェラルの種類を自動的に認識し、ペリフェラルの種類に応じた通信方式に従いペリフェラルデータ等を収集する機能を備えている。

【0023】

ビデオブロック11は、ビデオゲームのポリゴンデータから成るキャラクタ等の描画を行うVDP (Video Display Processor) 120、背景画面の描画、ポリゴン画像データおよび背景画像の合成、クリッピング処理等を行うVDP130とを備えている。VDP120はVRAM121およびフレームバッファ122、123に接続されている。ビデオゲーム機のキャラクタを表すポリゴンの描画データはメインCPU101からSCU100を介してVDP120に送られ、VRAM121に書き込まれる。VRAM121に書き込まれた描画データは、例えば、16または8ビット/pixelの形式で描画用のフレームバッファ122または123に描画される。描画されたフレームバッファ122または123のデータはVDP130に送られる。描画を制御する情報は、メインCPU101からSCU100を介してVDP120に与えられる。そして、VDP120は、この指示に従い描画処理を実行する。

【0024】

VDP130はVRAM131に接続され、VDP130から出力された画像データはメモリ132を介してエンコーダ160に出力される構成となっている。エンコーダ160は、この画像データに同期信号等を付加することにより映像信号を生成し、TV受像機5に出力する。これにより、TV受像機5に野球ゲームの画面が表示される。

【0025】

サウンドブロック12は、PCM方式あるいはFM方式に従い音声合成を行うDSP140と、このDSP140の制御等を行うCPU141とにより構成されている。DSP140により生成された音声データは、D/Aコンバータ170により2チャンネルの信号に変換された後にスピーカ5bに出力される。

【0026】

サブシステム13は、CD-ROMドライブ1b、CD I/F180、CPU181、MPEG AUDIO182、MPEG VIDEO183等により構成されている。このサブシステム13は、CD-ROMの形態で供給されるアプリケーションソフトの読み込み、動画の再生等を行う機能を備えている。CD-ROMドライブ1bはCD-ROMからデータを読み取るものである。CPU181は、CD-ROMドライブ1bの制御、読み取られたデータの誤り訂正等の処理を行うものである。CD-ROMから読み取られたデータは、CD I/F180、バス106、SCU100を介してメインCPU101に供給され、アプリケーションソフトとして利用される。また、MPEG AUDIO182、MPEG VIDEO183は、MPEG規格 (Motion Picture Expert Group) により圧縮されたデータを復元するデバイスである。これらのMPEG AUDIO182、MPEG VIDEO183を用いてCD-ROMに書き込まれたMPEG圧縮データの復元を行うことにより、動画の再生を行うことが可能となる。

【0027】

[前提となる実況処理]

説明の便宜上、まず、前提となる実況処理について説明する。

【0028】

図3は、この発明の実施の形態1における実況出力の基本的な手順を示す概念図である。この図によれば、ゲームにおいて所定の条件 (条件1、条件2、・・・) が生じた時に、それに対応する台詞群 (条件1のとき: 台詞a1, a2, ...、条件2のとき: 台詞b1, b2, ...) が選択される。以下の説明において、これら複数の台詞の集合である台詞群を「箱 (box)」と呼ぶ。互いに

関連する複数の台詞が集まって台詞群が構成される。各「箱」のなかの複数の台詞のうちのいずれかがランダムに選択され、この台詞が実況出力としてサウンドブロック12に送られ、スピーカー5a, 5bから出力される。

【0029】

サッカーゲームの場合を例にとり、以下、具体例を挙げつつ詳細に説明する。

【0030】

条件としては、「選手がボールをキープ」「自陣内でパスを回す」「自陣内でのドリブル」「縦方向へのロングパス」「キーパーの動き」「フォワードの動き」「ミッドフィルダーの動き」「逆サイドの動き」「フォーメーションの状態」などが挙げられる。このように、条件として、選手の動きを分類したものを使用することが考えられる。

【0031】

条件のそれぞれに少なくとも一つの「箱」が対応する。各箱は、互いに関連する複数の台詞を含む。例えば、「選手がボールをキープ」したときの台詞として次のようなものがある。

【0032】

「(選手名)、どう展開していくのか。」

「慎重に運んでいきます、(選手名)」

「前線にどのようなフィードをするのか」

「(選手名)、ボールをしっかりキープしています。」

なお、(選手名)はゲーム上でそのときボールをキープしている選手名が自動的に入る。この処理については後述する。

【0033】

このように、「箱」内の台詞群は、その条件のときに実況されることが予想される複数の台詞、例えば、その条件のときの選手の動きの予想、現在の状況、観客の反応、選手に対する声援等の集合である。したがって、「箱」内の任意の台詞が選択されても、何等違和感は生じない。

【0034】

図3の「箱」の構造の詳細を示したものが、図4である。「箱」は階層構造を

なしていて、条件選択により選ばれた「箱」から、さらに下位の「箱」が参照される。このような階層構造を採用することにより、多様な実況を簡単に実現することができるとともに、プログラミングが容易になり、メモリの節約にもなる。

【0035】

例えば、「通常のシュートを決めた・ゴールリプレイ時」は、図4の「箱」(airg. box)が選択される。この箱には、複数の台詞「ai017, b5, jcirg」・・・「fairghd」が含まれる。これら台詞のうちのいずれかがランダムに選択される。

【0036】

これらの台詞の意味を、台詞「ai018, b3, pzz, b5, jcirg」を例にとり説明する。この台詞はテキストデータで表現される。「ai018」は具体的な台詞の「台詞番号」であり、例えばアルファベット2文字の識別コードと数字3桁の5文字で構成されている。このコマンドにより対応する台詞データがメモリから読み出され、実況の台詞が再生される。「b3」「b5」は台詞と台詞の間に「間隔(ブランク)」を空けるためのコマンドである。数字は間隔の長さに対応している。

【0037】

「pzz」は選手名、チーム名等、状況に応じて台詞を変化させるための「ワイルドカード」である。たとえば、「(選手名)、ボールをしっかりキープしています。」と実況するとき、そのときにボールキープしている選手をCPUが判断し、それに対応する選手名が使用される。「ワイルドカード」が適用されるのは、「チーム名」「選手名」などのように、ゲームの進行状態によって変化するものや、経過時間や選手背番号などのように、ゲームの進行状態によって変化はしないが、絶えず変化するものや、ゲームごとに変わるものである。このように、定数・定型として予めプログラム中で規定できないパラメータを「ワイルドカード」にすることにより、柔軟な処理が可能になるとともに、プログラムが容易になる。

【0038】

「jcirg」は、台詞を再生した後に違う「箱」に処理を飛ばすためのジャ

ンプコマンドである。この例では、箱「c i r g」に処理が移る。この箱の中の、解説者の台詞「c i 0 0 3」・・・「c i 1 5 3」のいずれかがランダムに選択される。

【0039】

他に台詞「q」があるが、これは処理を行わないクイットコマンドである。このコマンドが選択されると、台詞は再生されない。この台詞「q」は、実況の台詞の頻度を調整するためのものである。台詞「q」がまったくないと、休みなく実況の台詞が流れることになり騒々しく、かえって面白さを失わせることにもなりかねない。そこで、台詞「q」が適宜挿入される。また、台詞「q」と他の台詞との比率を調整することにより、実況の程度（発生確率）を調整することもできる。

【0040】

また、他に台詞「f・・・」がある。これは再生する台詞の候補に、他の「箱」の内容を加えるためのコマンドである。例えば、台詞「f a i r g r f」は、通常のシュートを決めた・ゴールリプレイ時、右足で決めたことを意味する。そこで、これに対応する箱「a i r f g f. b o x」に処理が移り、台詞「a i 0 2 0, b 5, c 1 0 0 7」が実行され、「彼は右足のシュートが得意ですからねえ」等の実況が行われる。

【0041】

次に、図5及び図6のフローチャートを用いて、この発明の実施の形態1の処理について説明する。

【0042】

S1：状況判断を行い、現在の処理における条件、例えば、サッカーゲームにおいて、どの選手がボールをキープしているか、選手が何をしているのか等に関する情報を得る。

【0043】

S2：得られた条件に対応する箱を選択する。この対応関係は予めテーブル等に設定されているので、CPUは、得られた条件に基づきこのテーブルを検索することにより、対応する箱を容易に知ることができる。

【0044】

S3：対応する箱の中の台詞群から任意のひとつをランダムに選択する。

【0045】

S4：台詞コマンドを解読し、対応する台詞データを読む。この処理の詳細は後述する。

【0046】

S5：選択された台詞の音声を再生する。選択された台詞データがサウンドブロック12に送られ、D/Aコンバータ170でアナログ信号に変換された後、スピーカ5a, 5bから再生される。

【0047】

S6：試合が終了しているかどうか調べ、終了しているときは処理を終了し、そうでないときはS1に戻り処理を継続する。

【0048】

次に、上記ステップS4の詳細を、図6に基づき説明する。

【0049】

S11：ランダムに選択された台詞コマンドをひとつ読む。台詞コマンドとして、図4に示すものがある。

【0050】

S12：読み出されたコマンドが「q」コマンドかどうか判定する。「q」コマンドであるときは、台詞を再生しないので台詞再生処理を中止して、最初の処理に戻る。

【0051】

S13：読み出されたコマンドが「b」コマンドかどうか判定する。「b」コマンドであるときは、S14に進み、台詞と台詞の間に指定された間隔を設ける。例えば「b3」のときは3単位の間隔を空け、「b5」のときは5単位の間隔を空ける。

【0052】

S15：読み出されたコマンドが「ワイルドカード」かどうか判定する。「ワイルドカード」であるときは、S16に進み、「ワイルドカード」の種類に応じた

箱を読む。例えば、「ワイルドカード」がチーム名であれば「チーム名」の箱に、選手名であれば「選手名」の箱を読む。次に、S17に進み、状況に基づき台詞を選択する。例えば、台詞が「XXXは調子いいですね。」であれば、XXXに勝っている方のチーム名を適用し、台詞が「YYY、前方ルックアップからドリブルで上がっていきます。」であれば、YYYにドリブルをしている選手名を適用する。

【0053】

S18：読み出されたコマンドが「j」コマンドかどうか判定する。「j」コマンドであるときは、S19に進み、指定された箱にジャンプする。そして、S20で、その箱内の台詞群のうち任意のものをランダムに選択する。

【0054】

S21：読み出されたコマンドが「f」コマンドかどうか判定する。「f」コマンドであるときは、S22に進み、指定された箱を追加し、S23で箱内の台詞を選択する。例えば、通常シュートを左足で決めたとき、「左足」用の箱にジャンプし、「彼は左足のシュートが得意ですからねえ。」等の台詞を再生する。

【0055】

S24：以上のS12、S13、S15、S18、S21を経過したことにより、読み出された台詞コマンドは、残る、台詞を再生するためのファイル名であることがわかるから、この台詞コマンドに対応する台詞データを読み、図5のステップS5に進み、台詞を再生する。

【0056】

以上のように、この発明の実施の形態1によれば、関連する台詞データを「箱」ごとにまとめ台詞群としたので、条件設定により対応する箱を選択するという簡単な処理により、様々な台詞を表現できる。また、処理負荷もあまり大きくなる。

【0057】

また、箱の中の台詞群の選択をランダムに行うので、ゲームの状態が同じ場合でも異なる台詞が選択され、マンネリ化を防ぐことができ、プレーヤーにとって飽きがこない。

【0058】

また、台詞群の中に、「台詞を再生しないコマンド(q)」を含ませたので、絶えず台詞が発生して煩わしいと感ずることがない。また、qコマンドの割合を調整することにより、台詞の発生確率を容易に調整することができる。

【0059】

また、台詞データの一部に「ワイルドカード」を設けたので、「チーム名」「選手名」などのように、ゲームの進行状態によって変化するものや、経過時間や選手背番号などのように、ゲームの進行状態によって変化はしないが、絶えず変化するものや、ゲームごとに変わり、定数・定型として予めプログラム中で規定できないパラメータがある場合でも、柔軟な処理が可能になるとともに、プログラムが容易になる。

【0060】

また、「箱」は階層構造をなしていて、条件選択により選ばれた「箱」から、さらに下位の「箱」が参照されるように構成することにより、多様な実況を簡単に実現することができるとともに、プログラミングが容易になり、メモリの節約にもなる。

【0061】

[発明の実施の形態の実況処理]

この発明の実施の形態1の装置は、条件に対応する台詞が複数プールされている箱自体を、実況者(アナウンサー等)ごとに複数備え、必要に応じて他の実況者のものに置き換える。この動作により実況の音声を取り替えることができ、実況者のバラエティを可能にする。

【0062】

また、台詞の箱のコンテンツを他国語のものに変更することで全体のシステム構造の改造なしに、2カ国語以上の実況を事前の切り替えのみで実現することができる。

【0063】

この装置を、上述のように、実況放送を使用してゲーム中の内容説明をリアルタイムに行う機能を搭載しているゲームに適用し、条件分類されている音声デー

タ群を貯えた箱の中から選択した音声を出力する実況システムを構成する。

【0064】

図7に示すように、予めゲーム中において起こり得る、かつ実況すべき出来事に対する台詞を複数種用意し（2種類、3種類、・・・）、これら複数種の台詞群をそれぞれ対応する箱（BOX 1 a, 1 b）に納める。これら箱の具体的構成は、図4に示されたものと同様である。つまり、図7の装置は、特定の条件（条件1、条件2、・・・）ごとに台詞群というデータベースを備えるとともに、このデータベースと同種であって、異なる互換性のあるデータベースを備えることを特徴とする。ゲーム中の条件に対応するデータベース（箱）から台詞がランダムに抽出され、さらに、特定の条件の下でデータベース（箱）が交換される。このとき、BOX 1 a, 1 bは同じデータサイズとすれば、プログラム上で極めて簡単にデータベースの交換が可能となる。

【0065】

用意すべき複数のデータベース（箱）として次のようなものが考えられる。

【0066】

「英語の実況中継データベース」と「日本語の実況中継データベース」

（英語の他に、ドイツ語、フランス語、スペイン語、ポルトガル語などがある）

「落ち着いた実況をするA氏のデータベース」と「オーバーな表現で実況をするB氏のデータベース」

「男性のアナウンサーのデータベース」と「女性のアナウンサーのデータベース」

「アナウンサーのデータベース」と「解説者のデータベース」

また、データベースの切り替えタイミングとして次のようなものが考えられる。

。

【0067】

・ゲームの初期画面でプレーヤーにどの実況を選ぶか決めさせる。

【0068】

・ゲームの切れ目、例えば、ハーフタイムにおいて、プレーヤーに決めさせる。

【0069】

・ゲームの切れ目で、予め決められた手順で自動的に切り替える。例えば、A氏が「では後半は相手チームに詳しいB氏に解説してもらいましょう」と実況した後、B氏が実況を引き継ぐ。前述したように、どのような台詞が選択されるかはランダムに決定されるから、上記のような台詞が選択されたときに、CPUはこれを検出し（コマンドの解析により可能）、B氏のデータベースに切り替える。

【0070】

この発明の実施の形態1によれば、条件に対応した台詞の集合である箱を用意し、ランダムで台詞を抽出することで決まった状況下においても複数の言い回しを用意することができるとともに、実況者を複数選択することができ、さらに、他国語への変換も事前の切り替えのみで行うことができる。

【0071】

なお、上記の説明において、サッカーゲームの実況を例にとり説明したが、この発明は他の用途にも適用できるのは言うまでもない。例えば、データベースを台詞ごとに切り替えることにより、いわゆる掛け合い漫才のような表現や、テレビ番組の途中における割り込み実況のような表現も可能になる。いずれの場合も、台詞がランダムに選択されるから、予想のつかない展開が毎回繰り返され、プレイヤーを飽きさせない。したがって、非常にバラエティーに富む装置・方法を提供できる。

【0072】

【発明の効果】

以上のように、この発明によれば、複数の台詞データベースに対応して、異なる内容の置換用台詞データベースを備え、予め定められた場合に、前記台詞データベースを前記置換用台詞データベースで置き換えた後に処理を行うので、決まった状況下においても複数の言い回しを用意することができる。さらに、実況者を複数選択することができる。

【0073】

また、この発明によれば、前記台詞データベースの言語と前記置換用台詞データベースの言語とが異なるので、他国語への変換も簡単に行うことができる。

【0074】

また、この発明によれば、前記台詞データベースと前記置換用台詞データベースの大きさが同じであるので、プログラム作成が容易になる。

【図面の簡単な説明】

【図1】

この発明の実施の形態1に係るビデオゲーム機の外観図である。

【図2】

この発明の実施の形態1に係るビデオゲーム機の概略構成図である。

【図3】

この発明の実施の形態1における実況出力の基本的な手順を示す概念図である。

【図4】

この発明の実施の形態1における「箱」の構造の詳細を示す概念図である。

【図5】

この発明の実施の形態1の処理のフローチャートである。

【図6】

この発明の実施の形態1の台詞コマンドの解析処理のフローチャートである。

【図7】

この発明の実施の形態1における切り替え可能な実況出力の基本的な手順を示す概念図である。

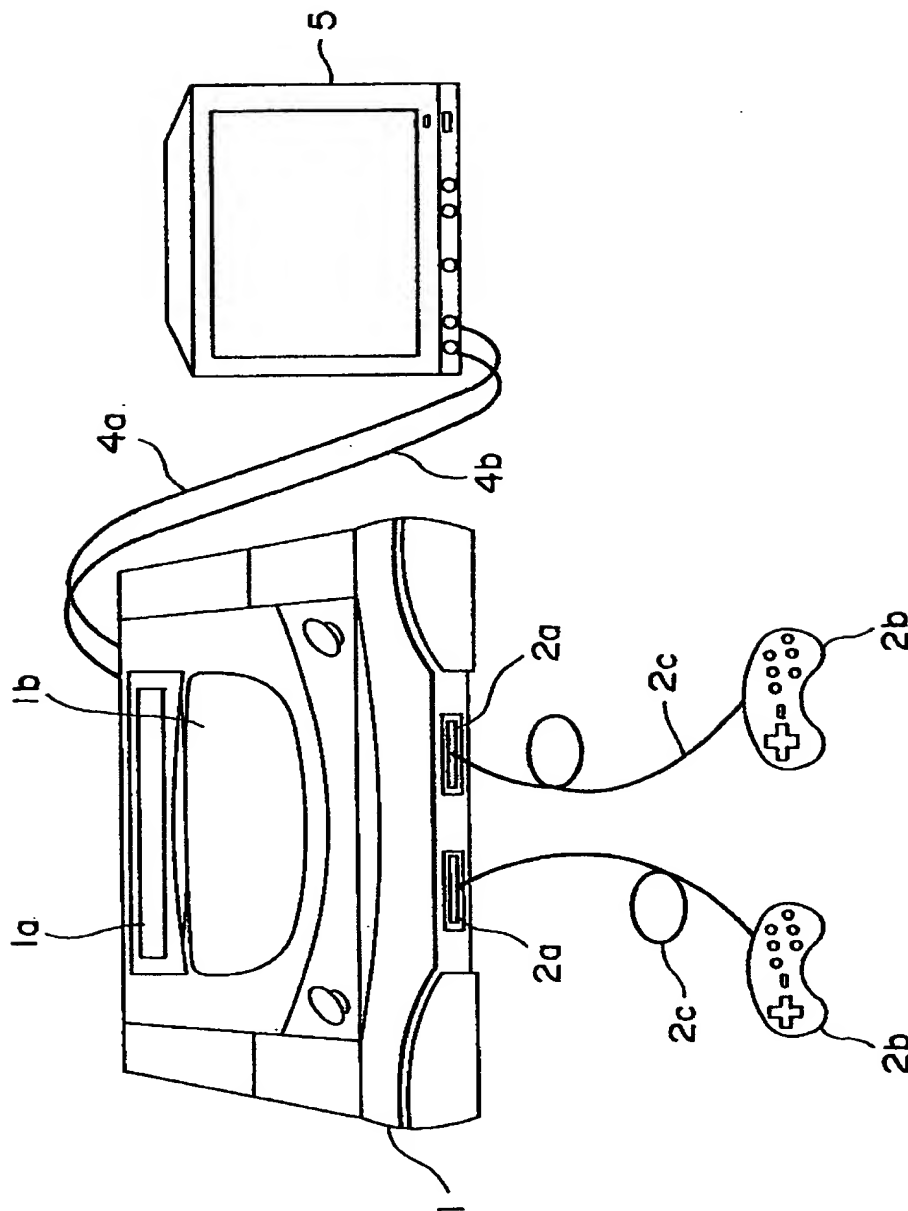
【符号の説明】

- 1 ビデオゲーム機本体
 - 1 a カートリッジ I/F
 - 1 b CD-ROMドライブ
- 2 a コネクタ
- 2 b ゲーム操作用のパッド
- 2 c ケーブル
- 4 a、4 b ケーブル
- 5 TV受像機

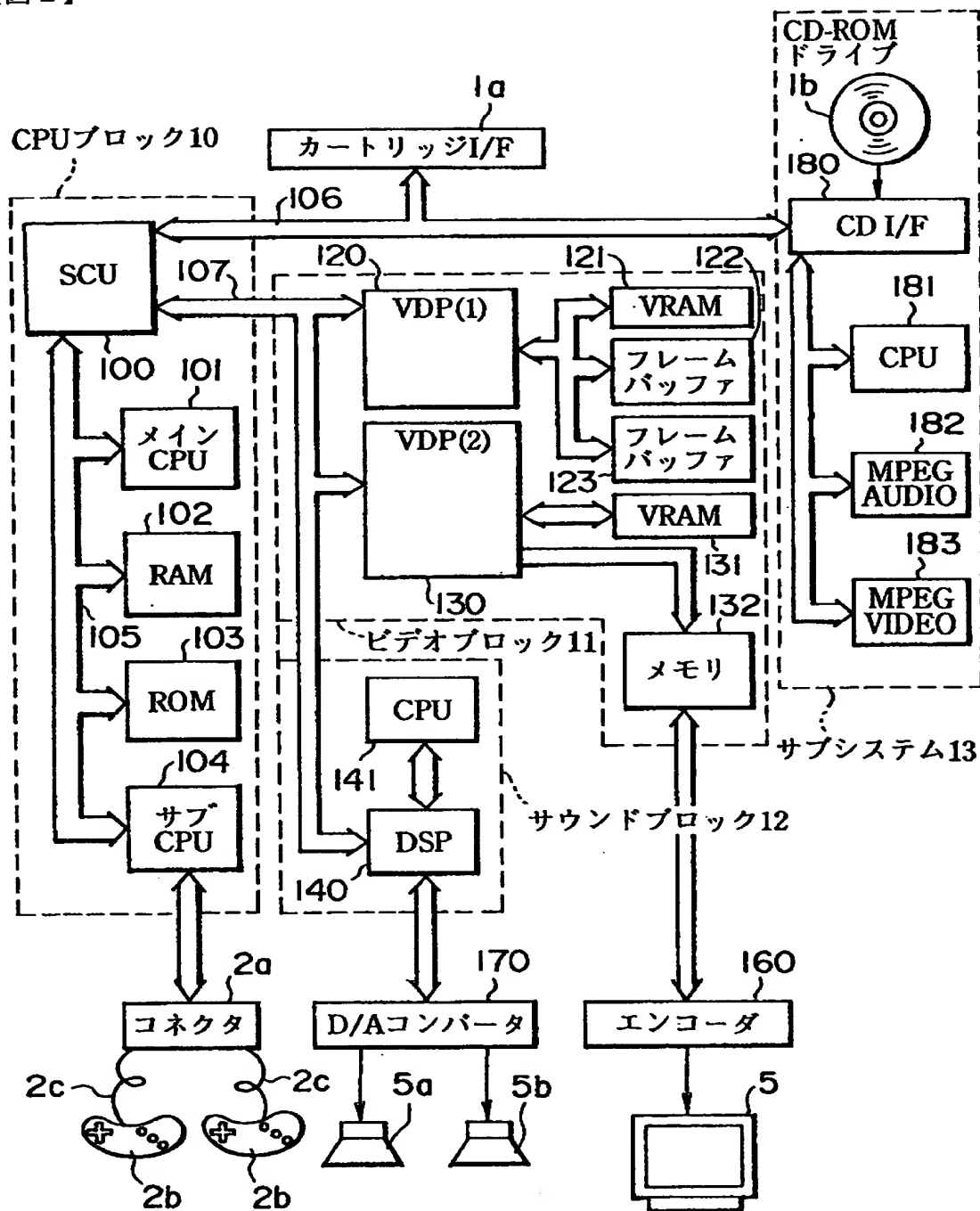
- 10 CPUブロック
- 11 ビデオブロック
- 12 サウンドブロック
- 13 サブシステム
- 100 SCU (System Control Unit)
- 101 メインCPU
- 102 RAM
- 103 ROM
- 104 サブCPU
- 105 CPUバス
- 106、107 バス
- 120、130 VDP
- 121 VRAM
- 122、123 フレームバッファ
- 131 VRAM
- 132 メモリ
- 140 DSP
- 141 CPU
- 160 エンコーダ
- 180 CD I/F
- 181 CPU
- 182 MPEG AUDIO
- 183 MPEG VIDEO

【書類名】 図面

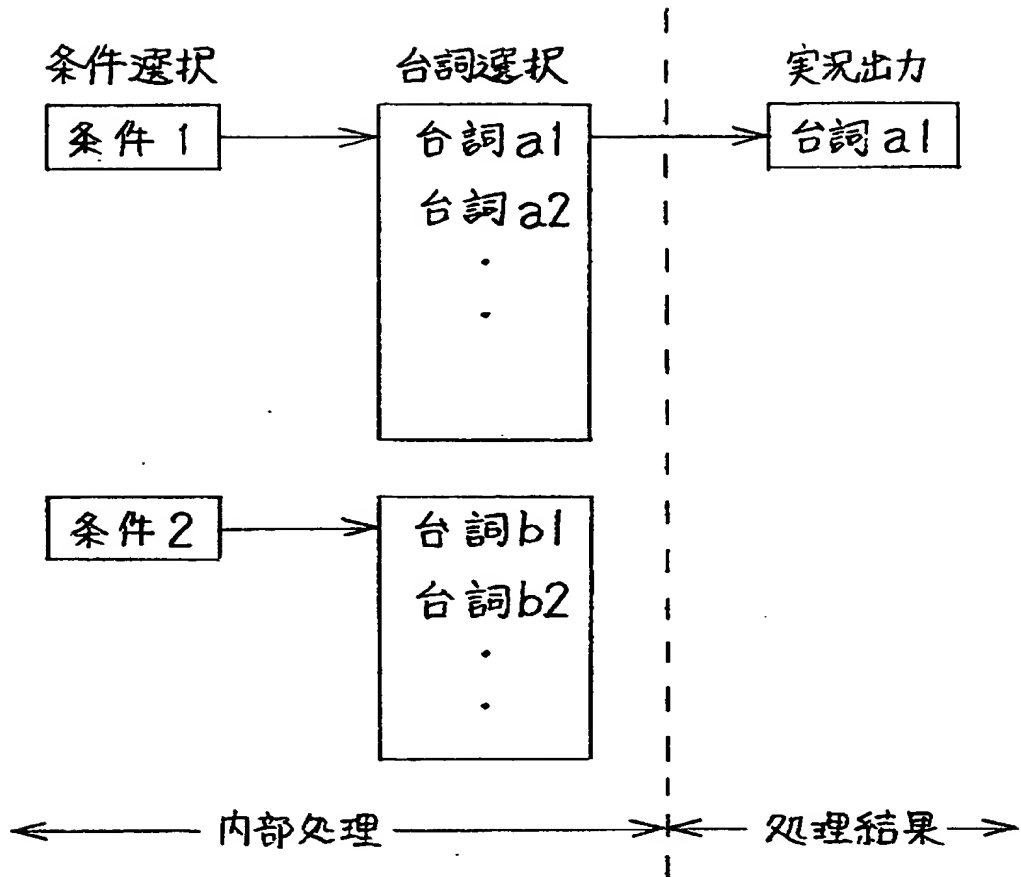
【図1】



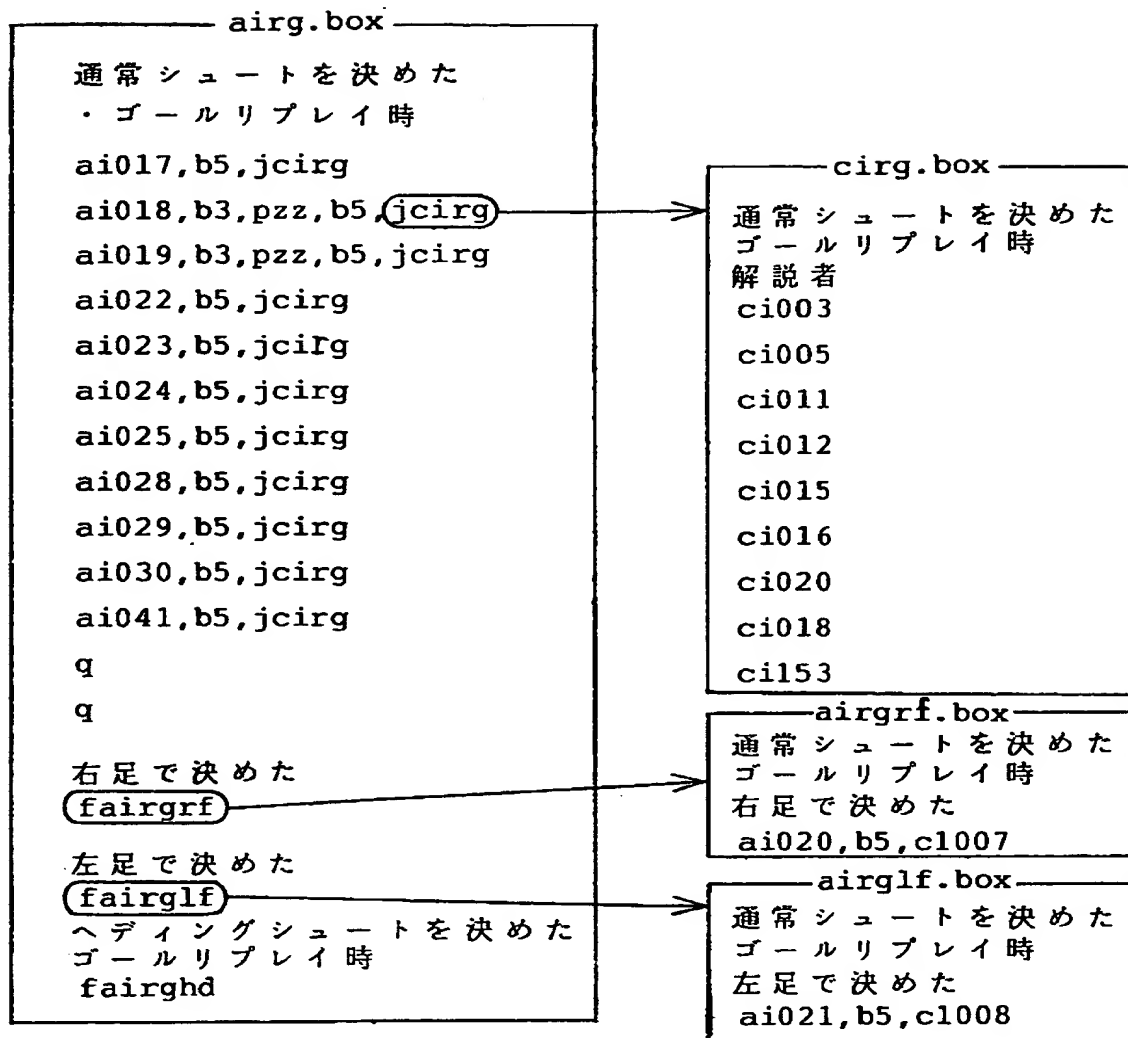
【図 2】



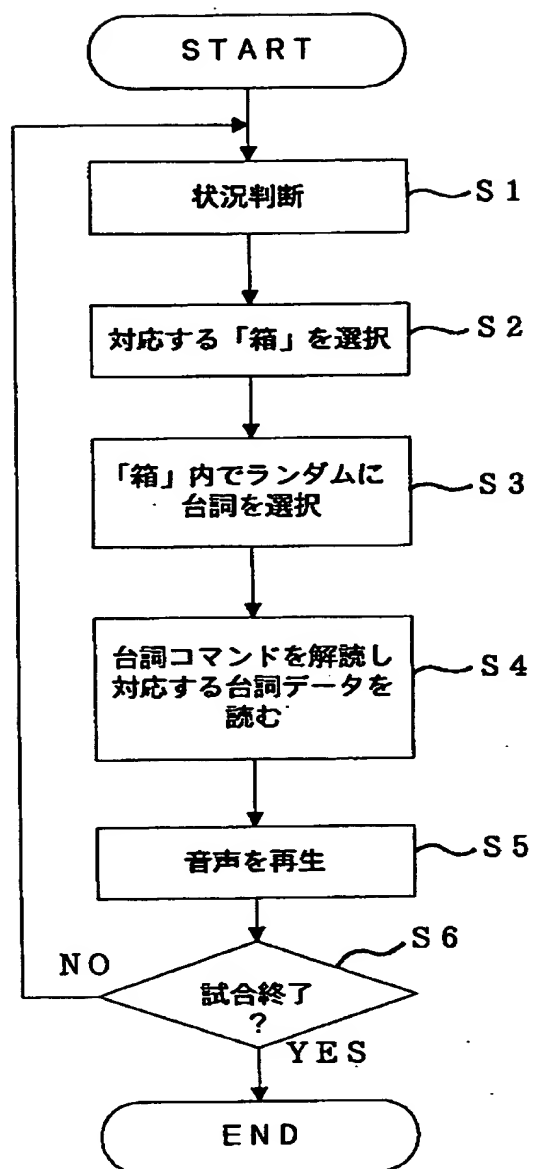
【図3】



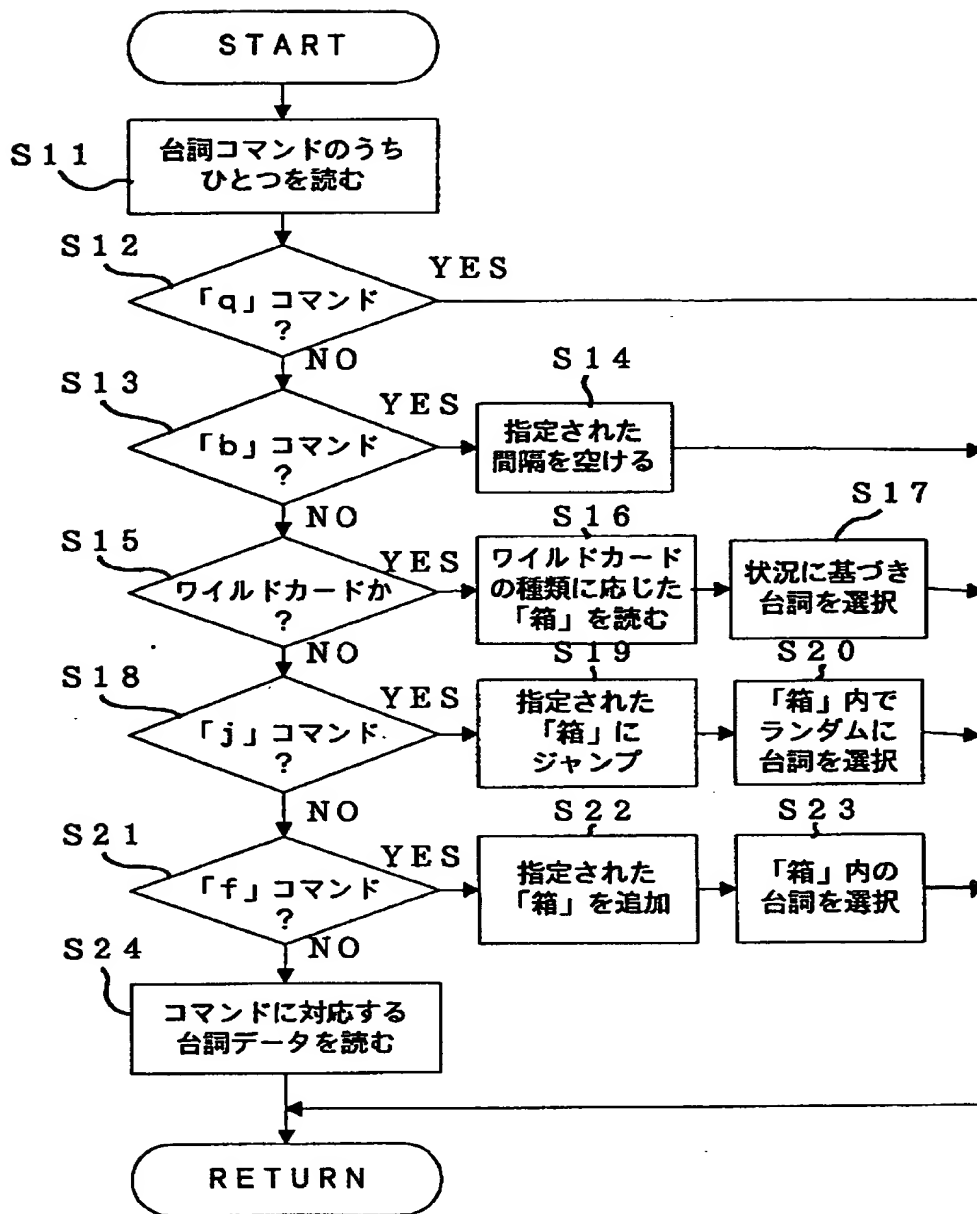
【図4】



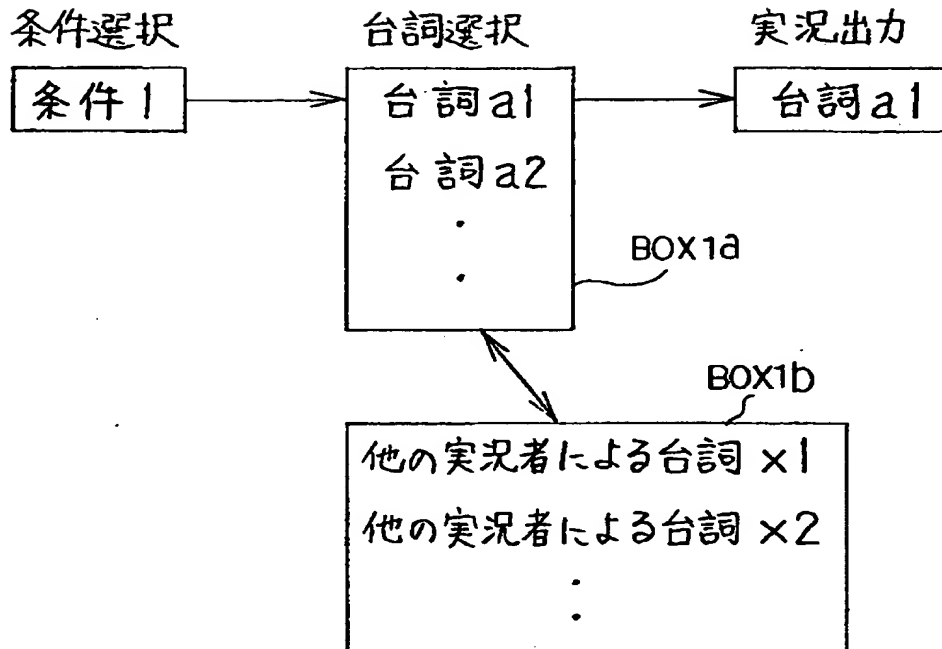
【図5】



【図6】



【図7】



【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 実況機能を備えるサッカーゲーム機において、実況内容に変化を持たせることによりゲームのマンネリ化を防ぎ、プレーヤーを飽きさせないことを目的とする。

【解決手段】 所定の条件に対応して設けられ、複数の台詞データを格納する台詞データベースBOX1aと、台詞データベースBOX1aに対応し、異なる実況者による置換用台詞データベースBOX1bを備え、予め定められた場合に、台詞データベースBOX1aを置換用台詞データベースBOX1bで置き換えて実況を行う。

【選択図】 図7

【書類名】 職権訂正データ
【訂正書類】 特許願

<認定情報・付加情報>

【特許出願人】

【識別番号】 000132471

【住所又は居所】 東京都大田区羽田1丁目2番12号

【氏名又は名称】 株式会社セガ・エンタープライゼス

【代理人】 申請人

【識別番号】 100079108

【住所又は居所】 東京都港区虎ノ門3-5-1 37森ビル8階 T
M I 総合法律事務所

【氏名又は名称】 稲葉 良幸

【選任した代理人】

【識別番号】 100080953

【住所又は居所】 東京都港区虎ノ門3-5-1 37森ビル8階 T
M I 総合法律事務所

【氏名又は名称】 田中 克郎

【選任した代理人】

【識別番号】 100093861

【住所又は居所】 東京都港区虎ノ門3丁目5番1号 37森ビル80
3号 T M I 総合法律事務所

【氏名又は名称】 大賀 眞司

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号 [000132471]

1. 変更年月日	1990年 8月 9日
[変更理由]	新規登録
住 所	東京都大田区羽田1丁目2番12号
氏 名	株式会社セガ・エンタープライゼス